دورة تعليمية

لبرنامج

Autodesk
3ds Max

Autodesk

عالم 3D

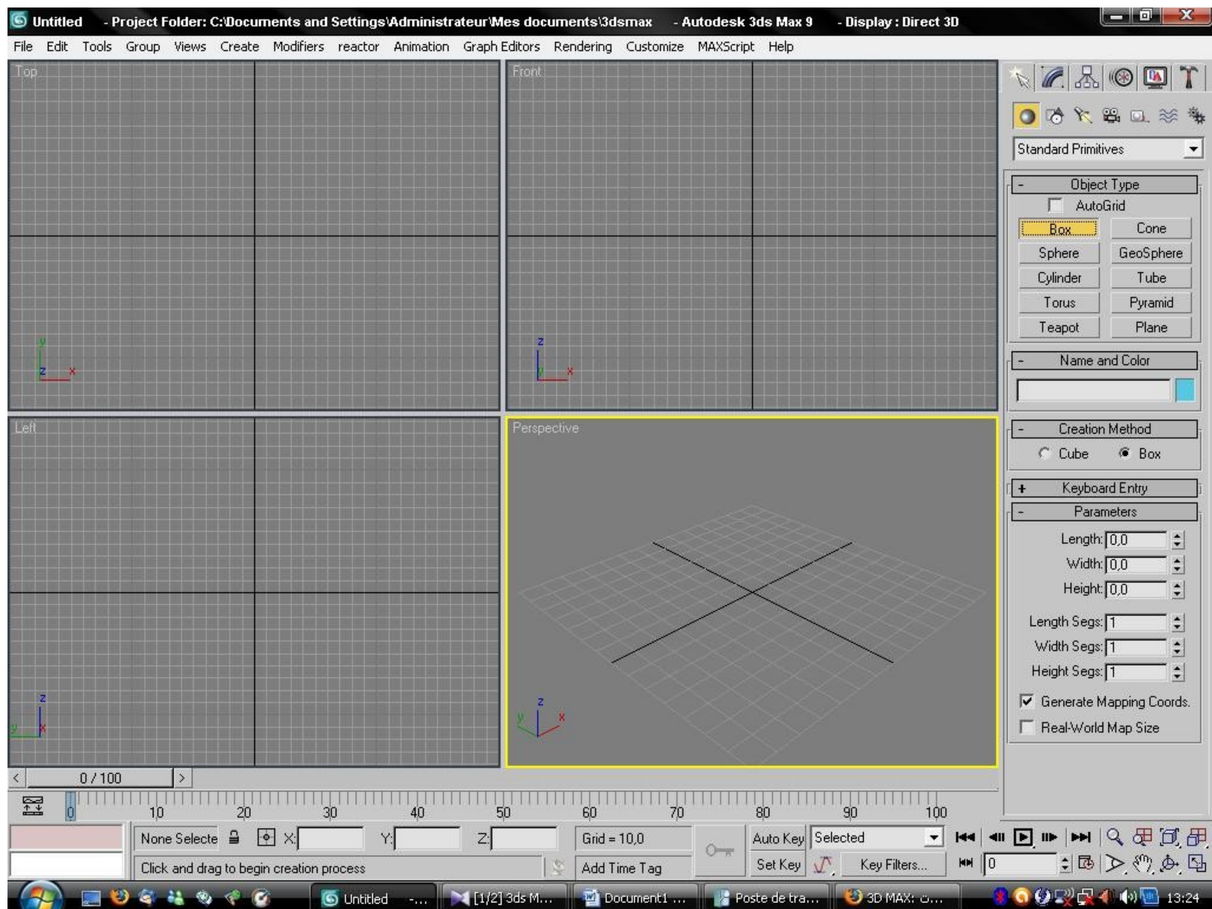
www.3dmax-jawad.blogspot.com

hivi



modeling for games

نضغط على Box

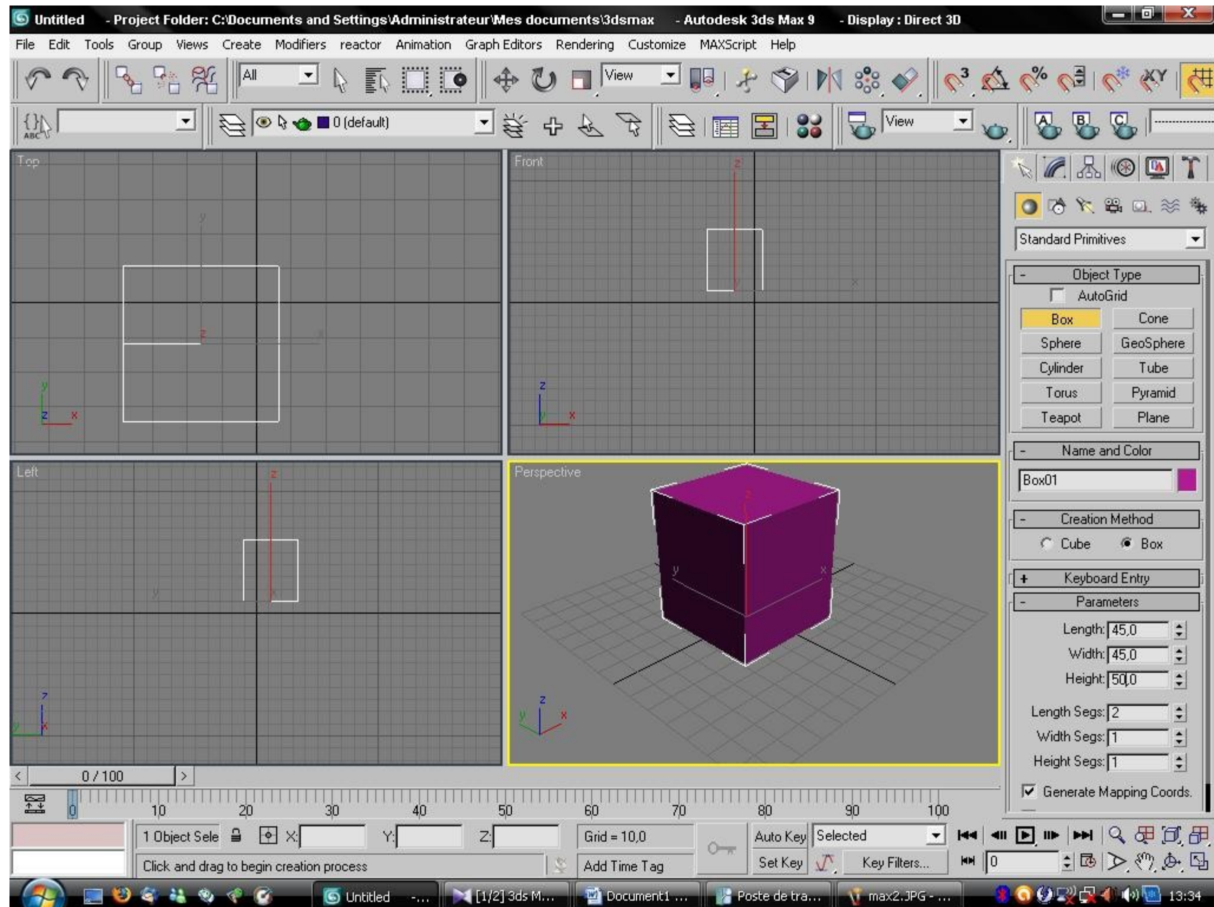


ندخل القيم البتالية

- Length = 45,0
- Width = 45,0

محمد أوخالق الكاتب

- Height = 50,0

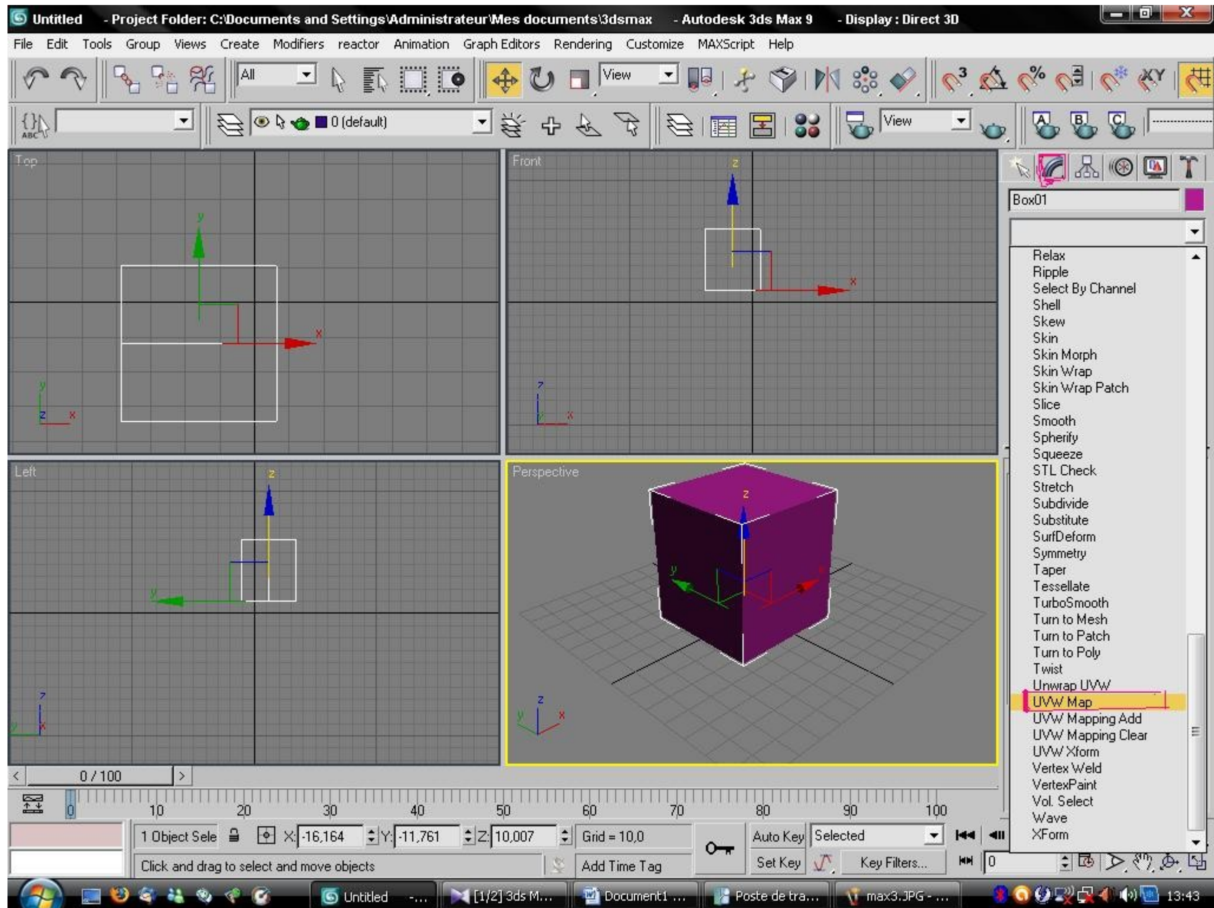


ثم

 نضغط على Modify

ثم نضغط على UVW MAP

كما في الصورة أسفله

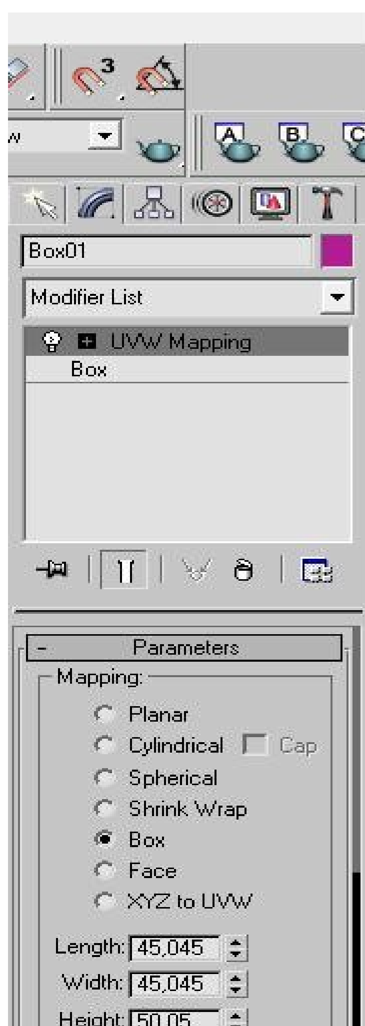


ستظهر لنا نافدة جديدة

ثم سنضغط على

Box

كما في الصورة أسفله

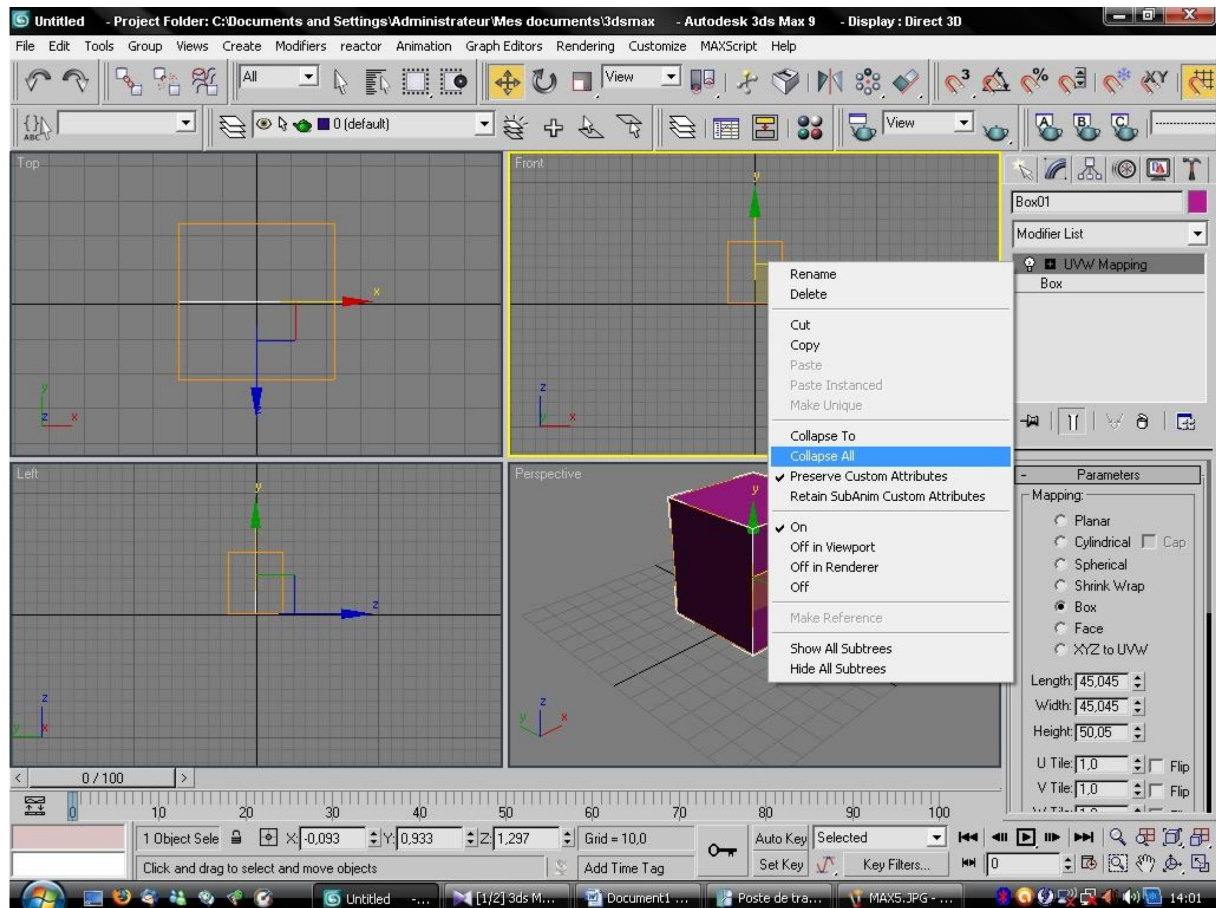


ثم نضغط على الزر الايسر للفأرة

لتظهر لنا قائمة نختار منها

Collapse all

أنظر الصورة أسفله



بعد الضغط على

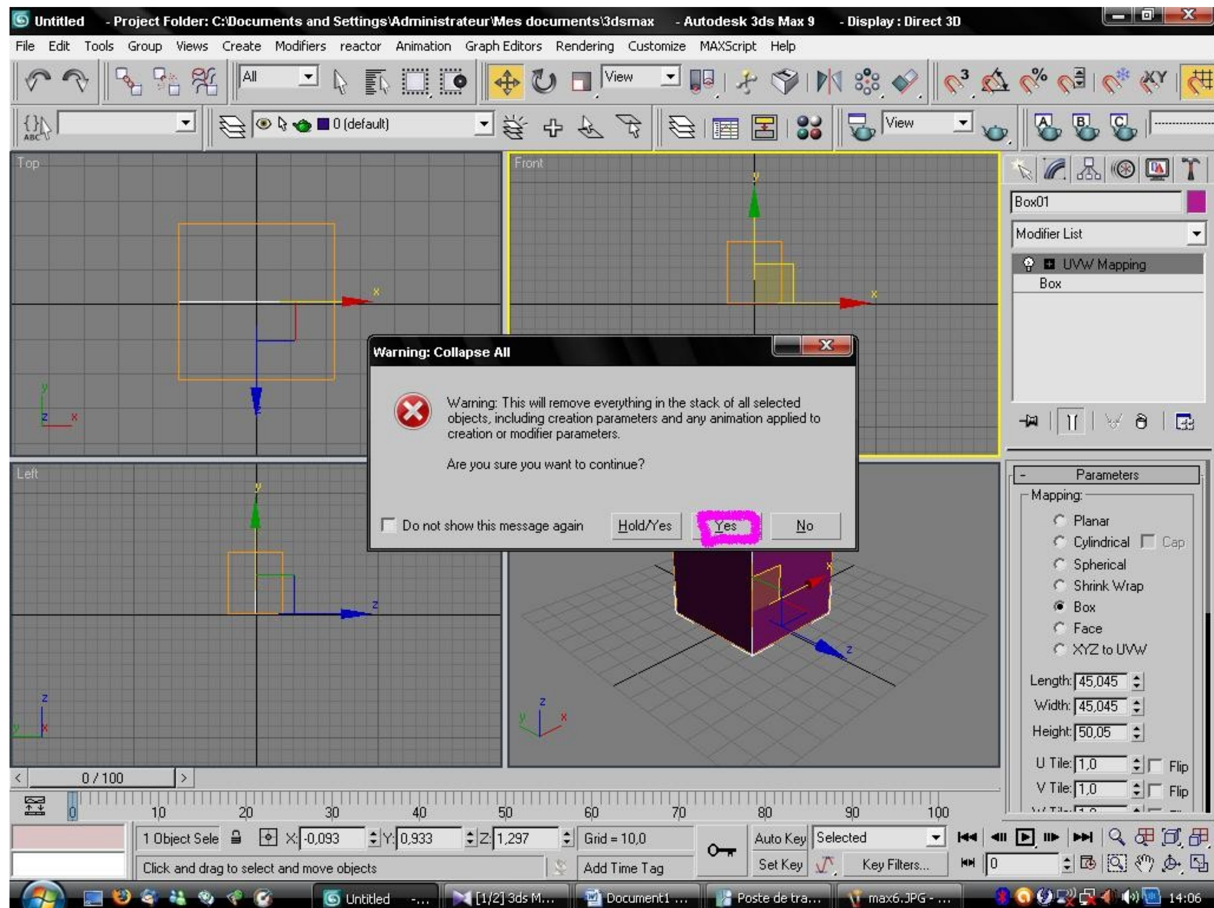
Collapse all

ستظهر لنا نافذة جديدة

فنضغط على

Yes

كما في الصورة



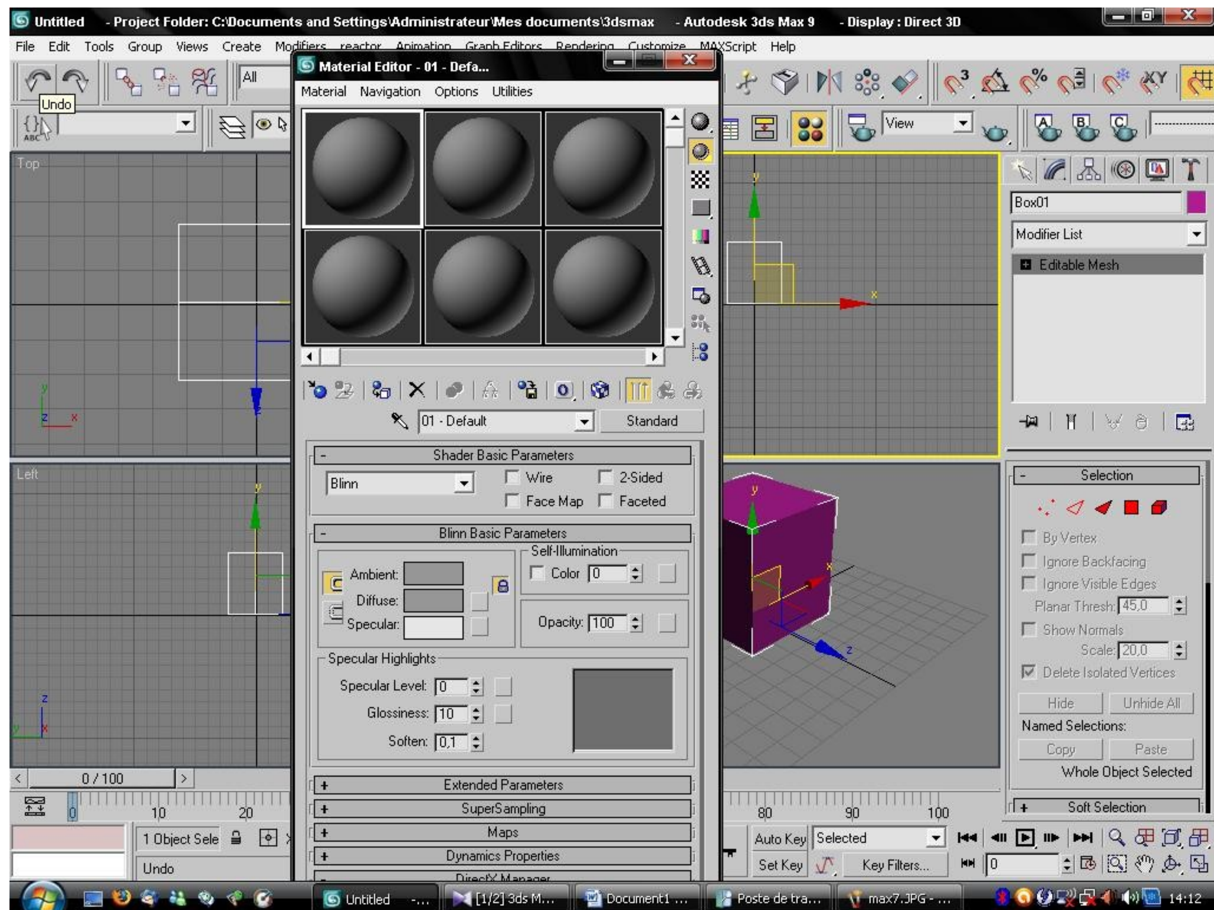
نضغط على المفتاح M

من لوحة المفاتيح

لتظهر لنا قائمة جديدة

كما في الصورة

أسفله



نضغط من هده القائمة على

Standard

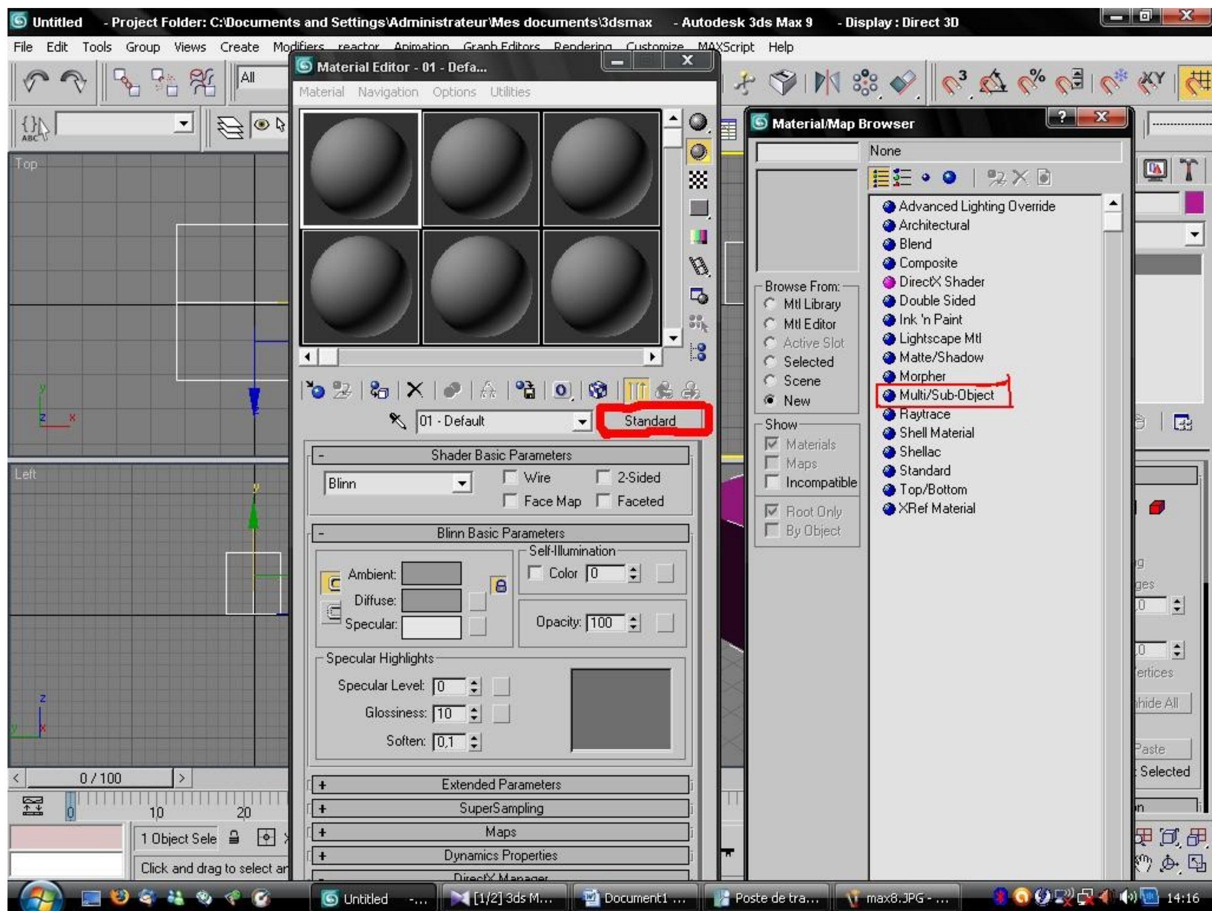
لتظهر لنا قائمة جديدة

نختار منها

Multi/sub-object

شاهد الصورة

أسفله

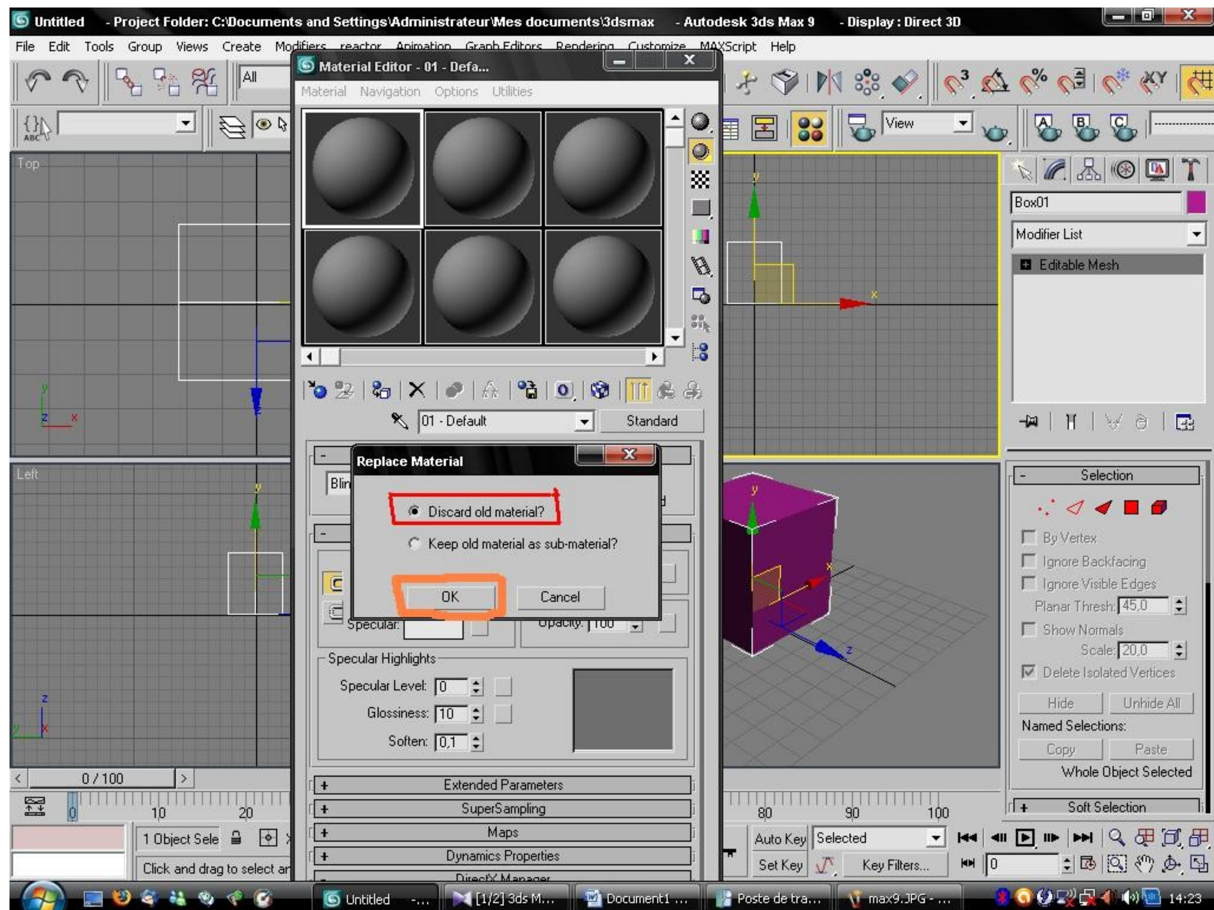


تظهر لنا نافذة جديدة

كما في الصورة أسفله

نضغط على

OK



ثم نضغط على

Set number

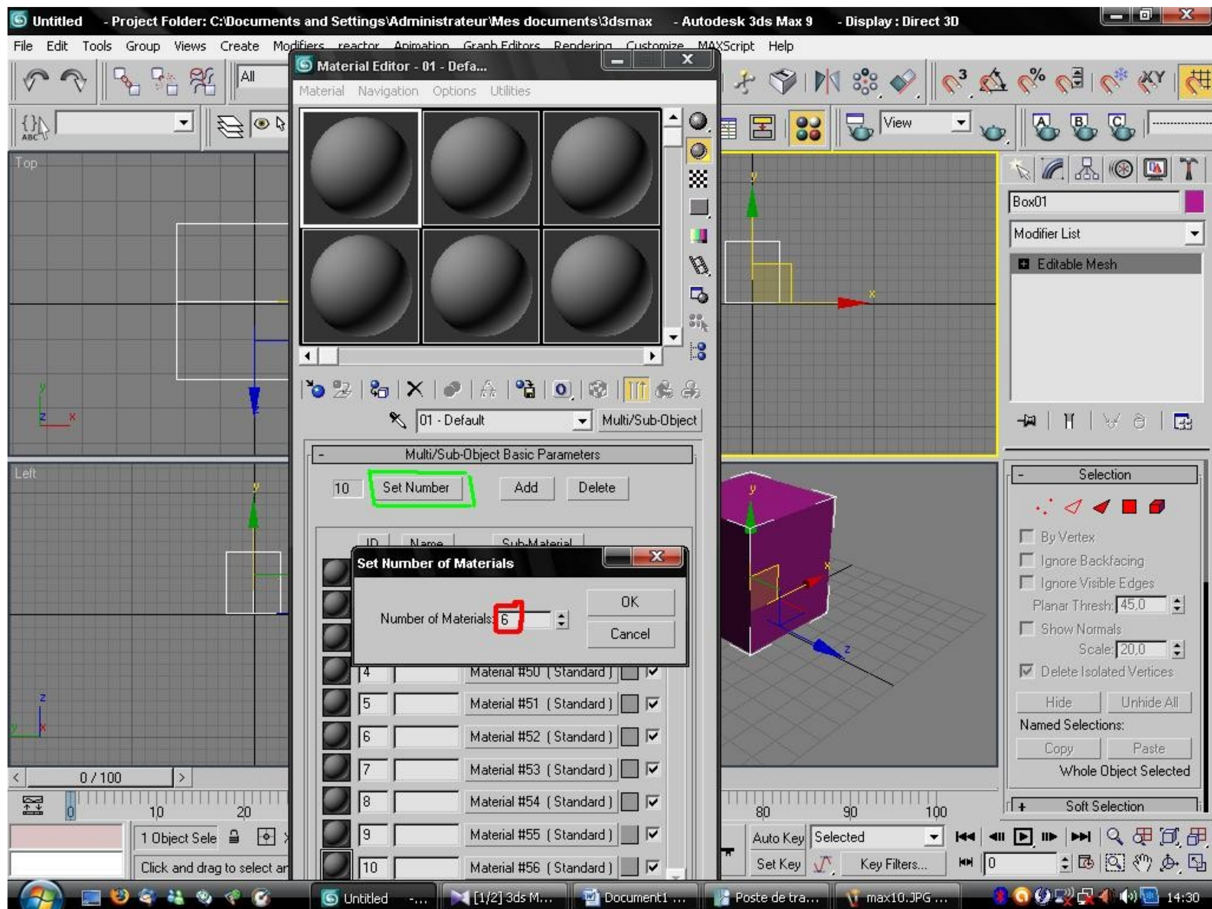
لتظهر نافذة كما في الصورة أسفله

ثم نغير الرقم في هده النافدة الى

6

ثم نضغط على

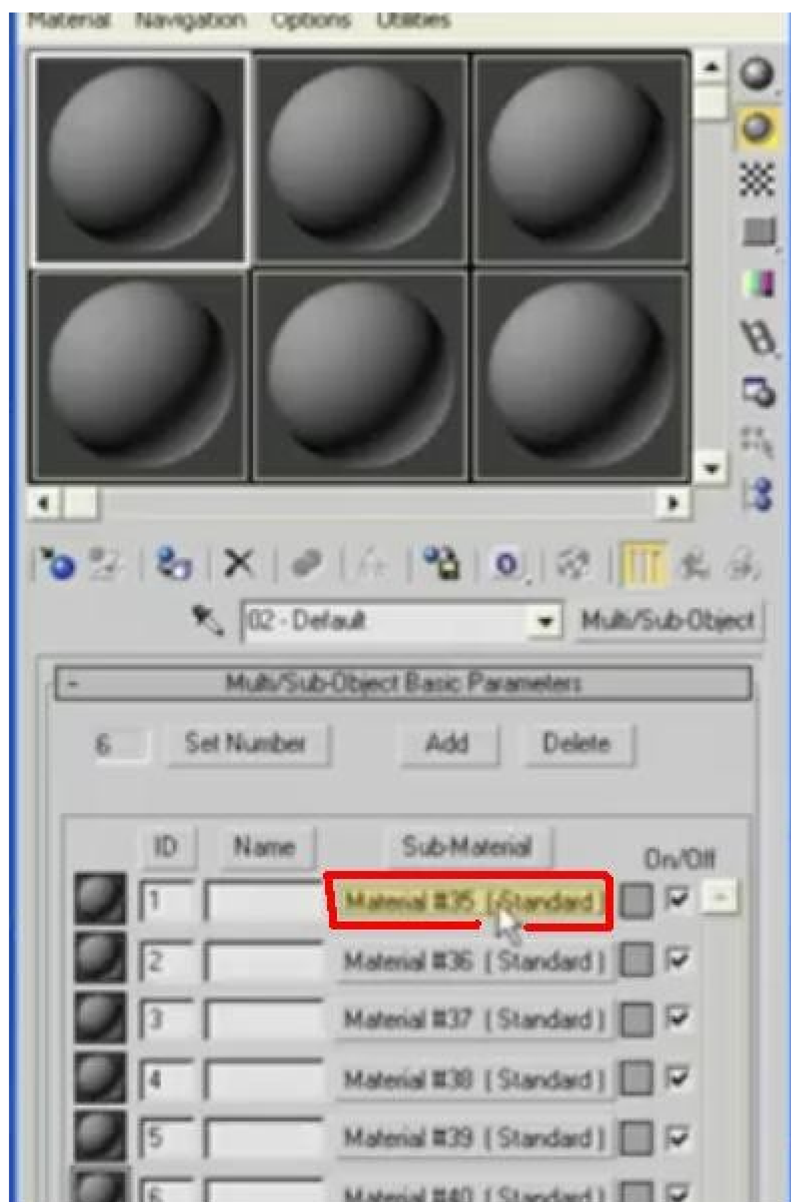
OK



تابع الصور

نضغط على

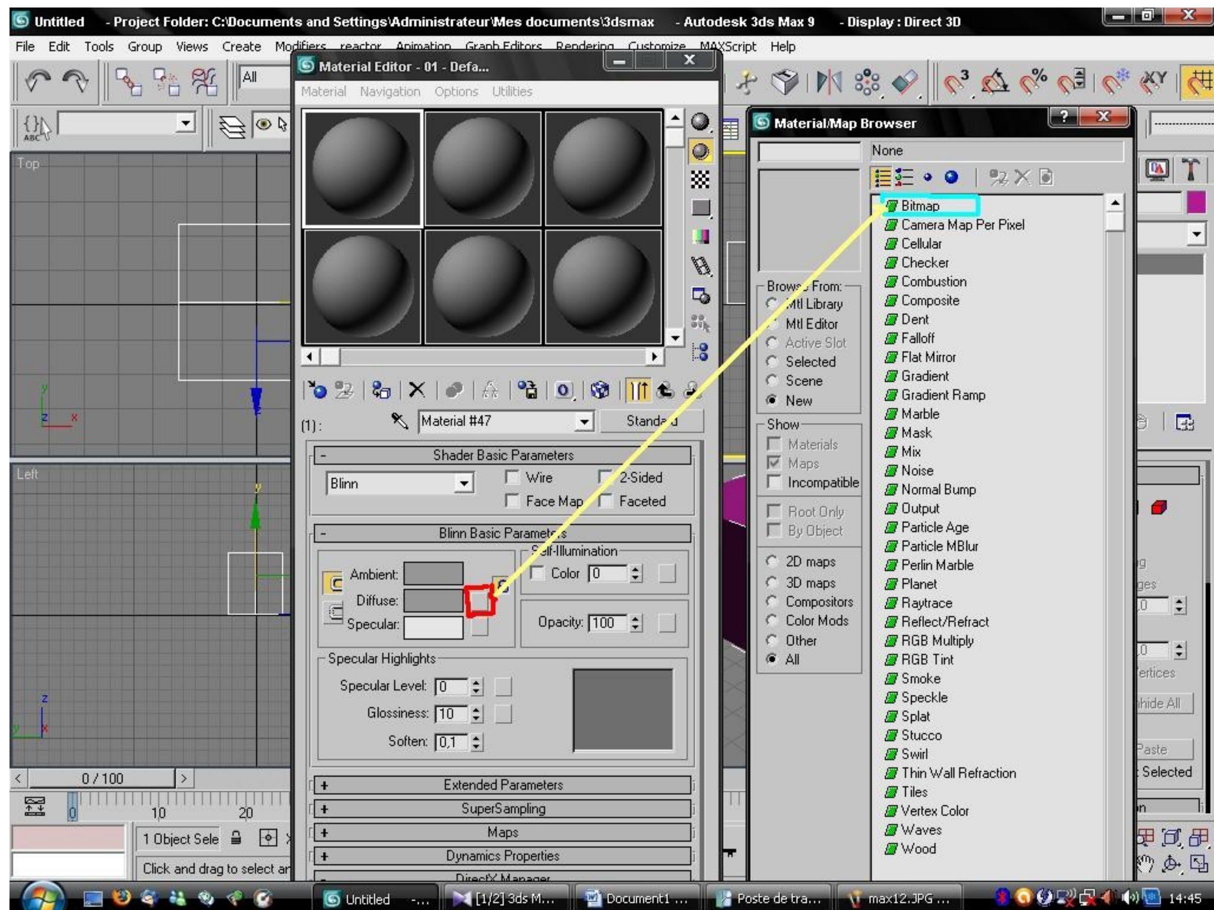
Material #35 (standard)



ستظهر لنا قائمة

نتبع الخطوات كما في الصورة

أسفله



بعد الضغط على

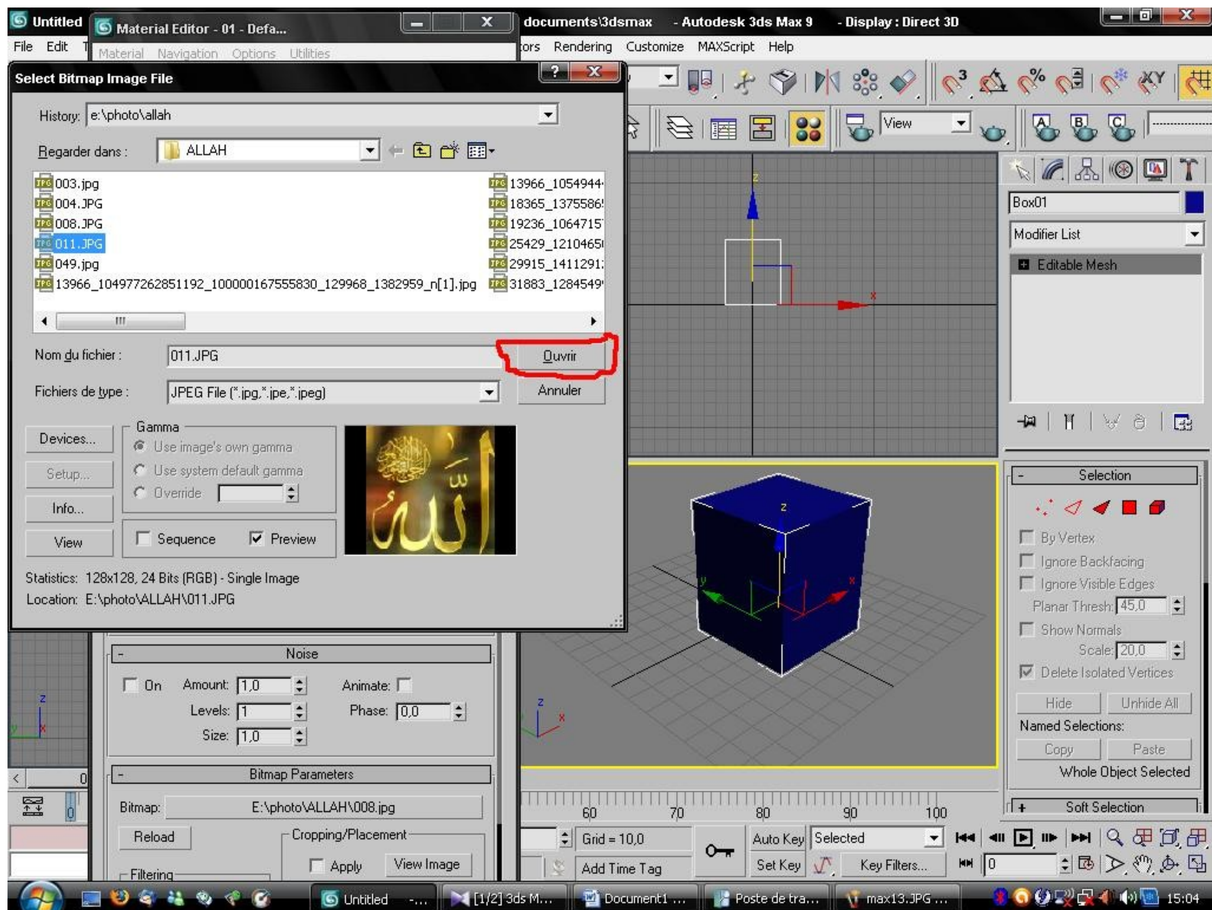
Btimap

ستظهر لنا نافدة كما في الصورة أسفله

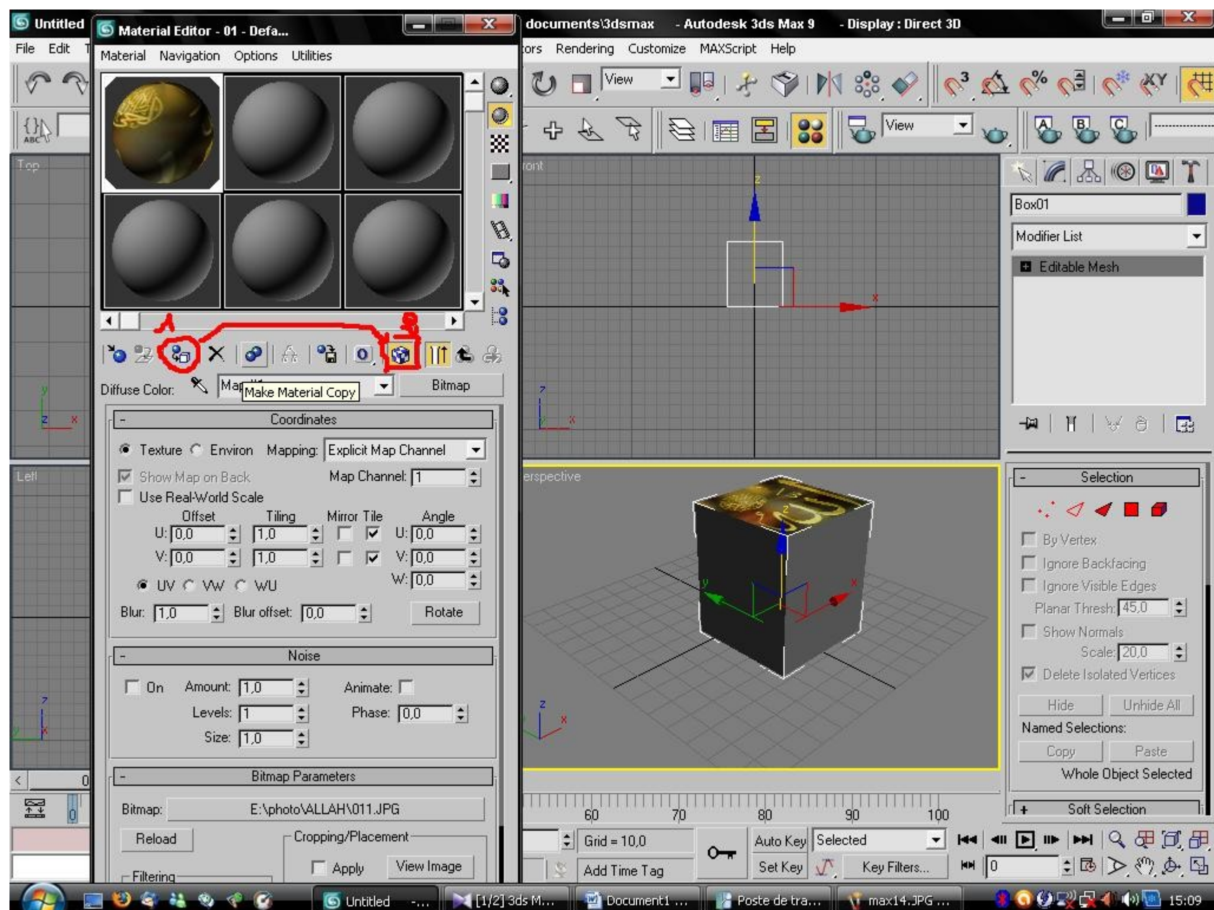
نختار أي صورة عندنا على جهاز الحاسب

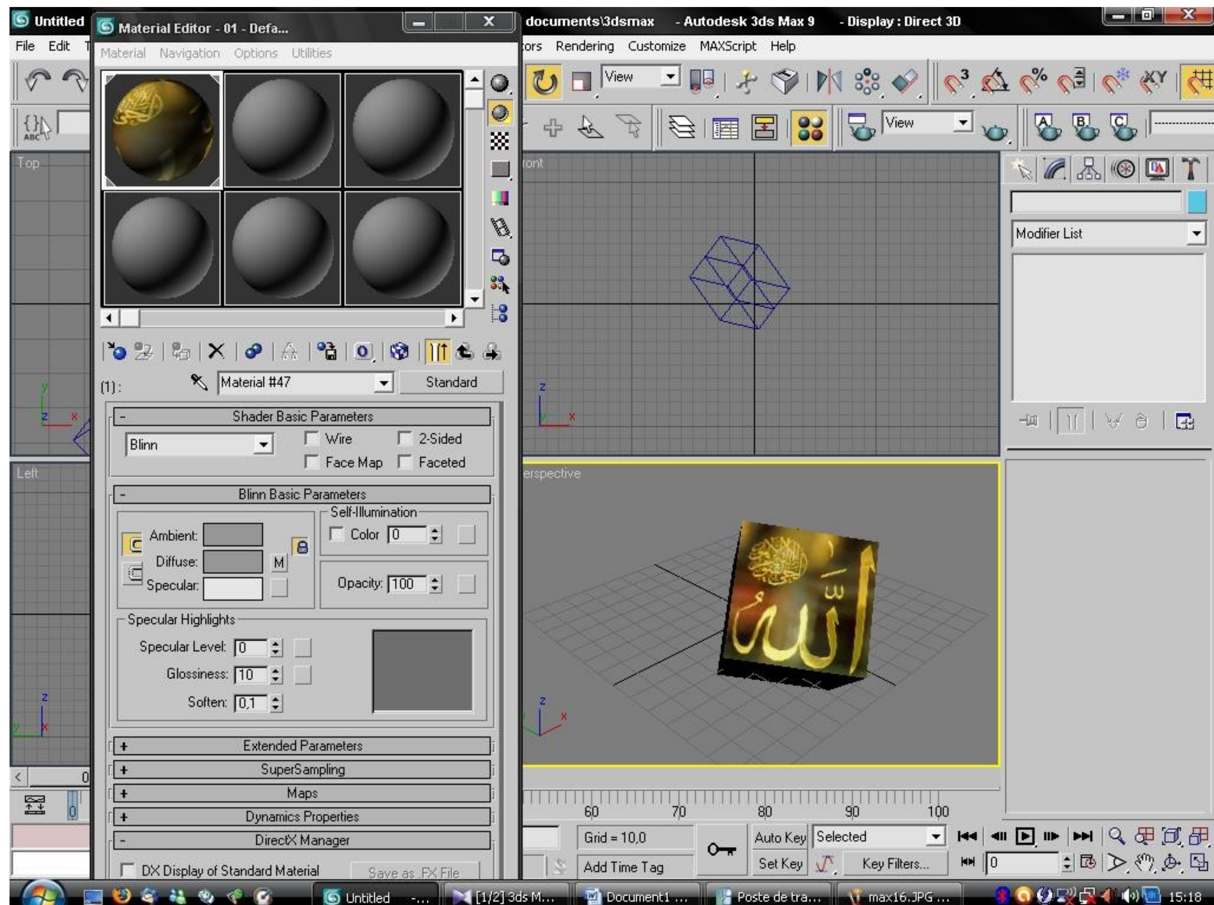
ثم نضغط على

Ouvrire



ثم نضغط كما في الصورة





الكاتب محمد أوخالق

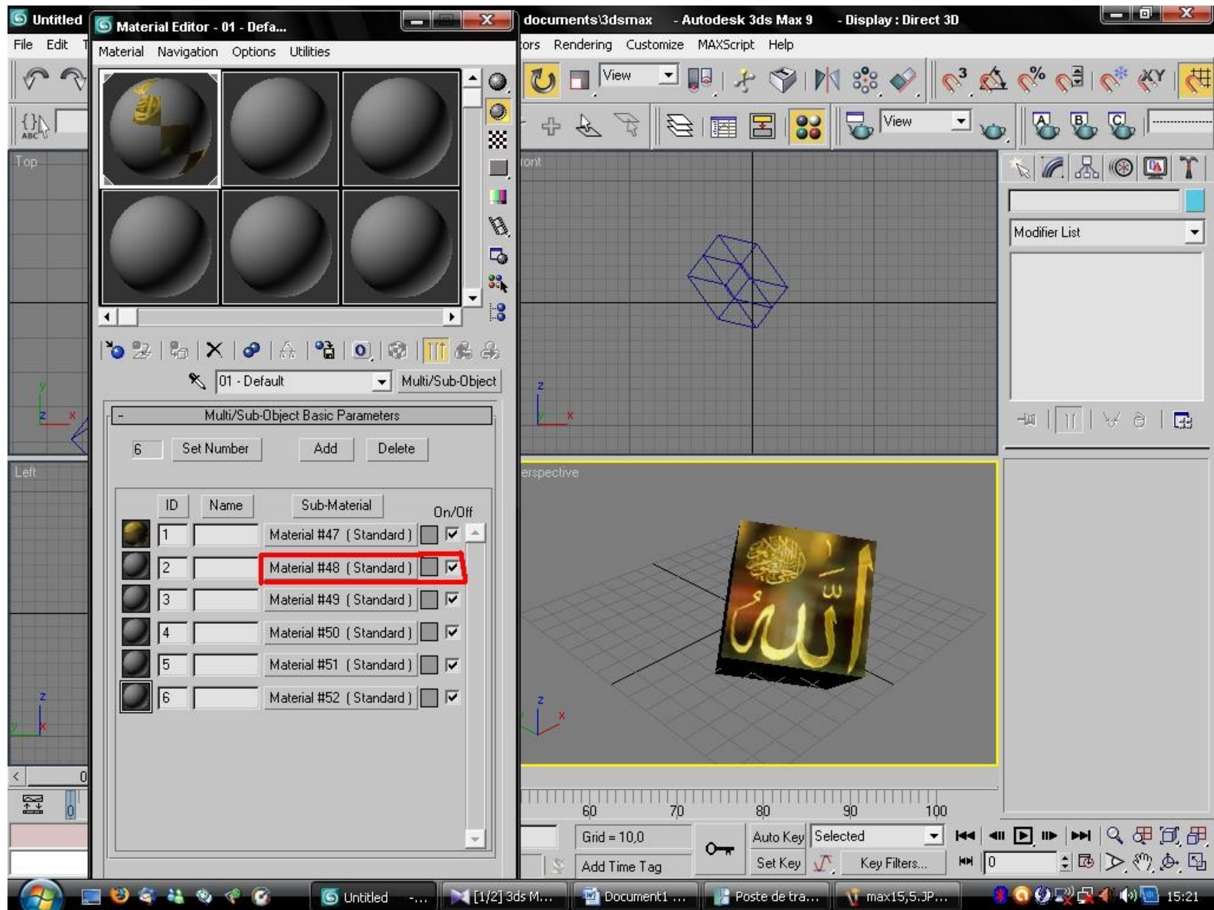
نضغط على الرمز كما في الصورة

مرتين للعودة للوراء

لاتمام جميع الأوجه

و دلك بنفس الطريقة





نقوم بنفس الطريقة حتى الانتهاء من جميع أوجه المكعب



الكاتب محمد أوخالق